

# El vuelo de la Oca

## Entrevista a María José Martínez Vázquez de Parga

María José Martínez Vázquez de Parga es pintora y profesora de Dibujo. Se doctoró en Bellas Artes con una investigación centrada en la representación del juego en la pintura: *Juego, figuración, símbolo. El Tablero de la Oca* (451 editores) constituye una apasionante lectura en el que la creatividad y el rigor atrapan al lector hasta la última casilla.

Uno puede sentir cierto hipnotismo al ver cómo juega otra persona. Más allá del aprendizaje mimético, de reparar en la forma cómo se comporta o de intentar inferir los patrones y criterios que guían su actuar, a veces simplemente sentimos la fascinación de aquel pequeño que admira y, por qué no, hasta envidia a ese chaval de primaria que se maneja con tanta soltura y dominio en un juego en el que (¿todavía?) no participamos.

Es cierto que ya en las primeras páginas de *Juego, figuración y símbolo. El tablero de la oca* (451 Editores), María José Martínez le ofrece los dados al lector. De hecho, ha constituido una de las lecturas más placenteras e inteligentes en las que últimamente haya participado. Sin embargo, uno no deja de envidiar esa capacidad que ostenta María José de inventarse un juego, con toda la seriedad y destreza que ello implica, y además haciéndonos partícipes de su entusiasmo y capacidad de disfrute.

### Ⓜ Investigar el juego, ¿es divertido o termina aburriendo?

Como objeto de estudio el juego es un tema apasionante y tan extenso que parece no tener fin. Comencé buscando el significado de un juego milenario ya perdido con estructura en espiral, posible antecedente de la oca, del que sólo conocía una imagen. Mi interés fue creciendo según iba leyendo a los expertos sobre juegos en sus múltiples facetas, ya que esta información complementaba la interpretación del

material gráfico que fui compilando a lo largo de años. Y continué interesándome en los textos y representaciones gráficas y plásticas de juegos y situaciones de juego. Llegó un momento en que absolutamente todo lo que acontecía a mi alrededor podía relacionarse, por analogía o por contraste, con el vocablo. ¡Una obsesión!

### Ⓜ Entonces, para usted el juego ha sido algo más que un objeto de investigación. ¿Qué apostó?

Mi reto personal consistió en estructurar todo aquello que a mi juicio resultaba novedoso o importante para ser divulgado de forma creativa, y elegí precisamente recrear, con todo el material valioso, la obra objeto de estudio: un tablero de juego de la oca. Así que pasé del objeto de estudio al ámbito del análisis y de la investigación, y de ahí al de creación, forjando mi trabajo como una obra cuyo fin consiste precisamente en invitar al lector a “inmergirse” en el juego, en éste y en todos.

### Ⓜ El Tablero de la Oca es para usted un objeto de estudio, una obsesión, una actividad de creación que invita a otros a jugar... ¿hay algún otro nivel que se me escape?

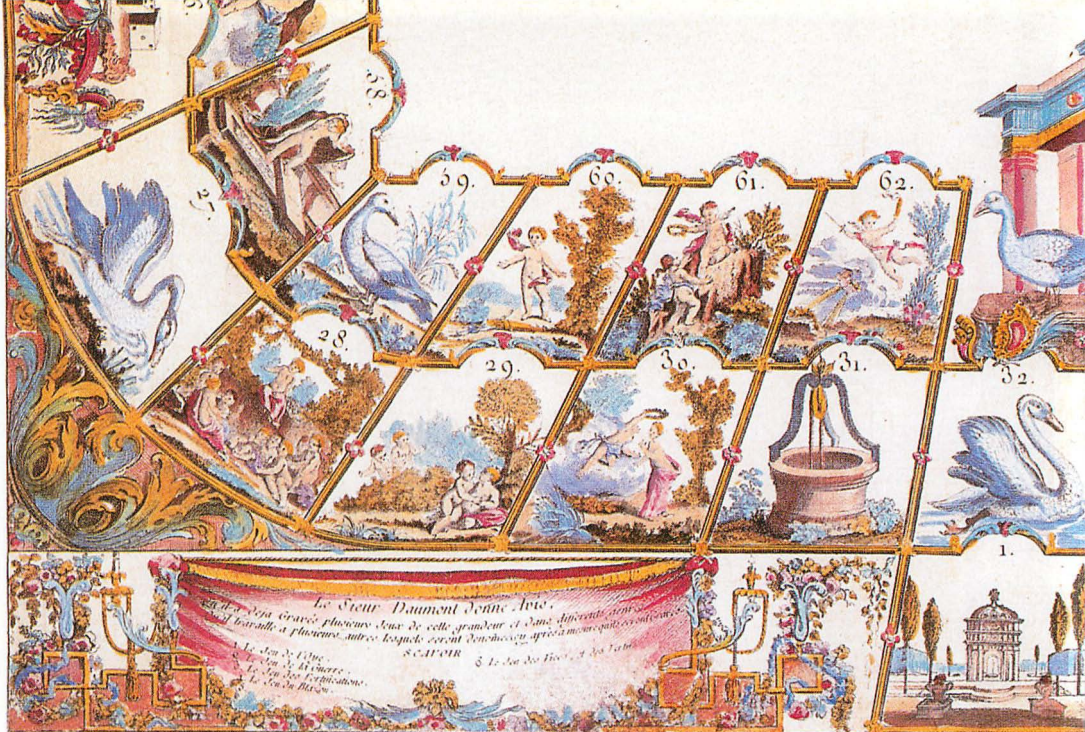
Sí, destaco el de la oca en el terreno del aprendizaje, que es algo desconocido y apasionante. No esperaba encontrarme la cantidad deocas

Gustavo Puerta Leisse

M<sup>a</sup> José Martínez de Parga  
*Juego, figuración, símbolo.*  
*El Tablero de la Oca*  
Madrid: 451 Editores, 2009







temáticas destinadas a la enseñanza, descubrí que los franceses habían grabado y estampado con maestría en el siglo XVIII. Las viñetas son entretenidísimas: basta una lupa, o mejor un cuentahilos, y algo de tiempo para descubrir en los fragmentos que he seleccionado, que hasta las lecciones más difíciles de aprender podían convertirse en agradables ocas. Y a lo largo de la historia no han cesado de aparecer tableros temáticos. El juego en general, y la oca en particular, son excelentes estrategias de aprendizaje.

**Ⓜ La metodología, estructura o estrategia del juego de la oca y de su libro se materializan en la imagen del espiral. ¿Nos podría hablar al respecto?**

Resulta ser la forma geométrica más envolvente, móvil e hipnótica de las que encontramos en la naturaleza. En la economía gráfica del signo obtenemos un desarrollo largo y dinámico. Además, las espiras se interrelacionan con las zonas próximas y es sencillo pasar de unas a otras en la misma región de la figura. Si ahora pensamos en un tablero de la oca, apreciamos que en una pequeña superficie hemos obtenido un recorrido de sesenta y tres viñetas (largo), con casillas especiales (que expanden o encogen el recorrido) y con ciertas figuras análogas en su imagen que facilitan los cambios. El objeto en que centré mi investigación resultaba a mi juicio el más idóneo para estructurar mi discurso. Y por el tipo de material y por la apariencia del tablero de la oca, entendí que además resultaba ser más coherente para realizar mi obra. Así que ilustré un tablero imaginario siguiendo los capítulos a modo de casillas marcadas en el tablero y respetando tanto las reglas

del juego como el recorrido espiraliforme, envolvente y centrípeto.

**Ⓜ Está muy presente en la lectura de este libro-tablero la imagen gráfica. Al pasar las páginas sentimos por momentos que están estructuradas linealmente pero en otros momentos tenemos la impresión de que es el azar quien rige su sentido.**

La estructura es, efectivamente lineal, pero no recta sino intrincada, sinuosa y envolvente como la misma forma espiral. Podría tratarse de una fractal, pero tal y como entiendo topológicamente la figura, no es el caso. Muy pensado y conjugado estrictamente con el texto, he creado un discurso doble que se “inmerge” linealmente en los capítulos-casilla. Ambos discursos, las imágenes y el texto, son paralelos y se encuentran dispuestos respectivamente en las páginas pares e impares procurando que lo que se lee, ilustre la imagen de su página.

**Ⓜ Entonces, la suerte, el azar y lo aleatorio no es el responsable de la hermosa tensión que se crea entre texto e imagen.**

No. He seleccionado meticulosamente cada imagen y la he anclado en el lugar que he considerado preciso para crear una secuenciación siguiendo un hilo conductor ininterrumpido que conecta cada imagen con la siguiente, desde la primera hasta la última, no sólo dentro de cada capítulo sino también de uno a otro. Y procurando además respetar el significado y las reglas de las casillas del tablero. Y es precisamente el texto que se lee en la página el que ilustra a cada imagen, aunque parezca un

contrasentido. Incluyo en ocasiones, saltos inesperados pero han sido totalmente programados. Así que, el azar, entendido como la casualidad, la ocasión, la coincidencia o la suerte (buena y mala) no los incluyo como factores determinantes en mi trabajo.

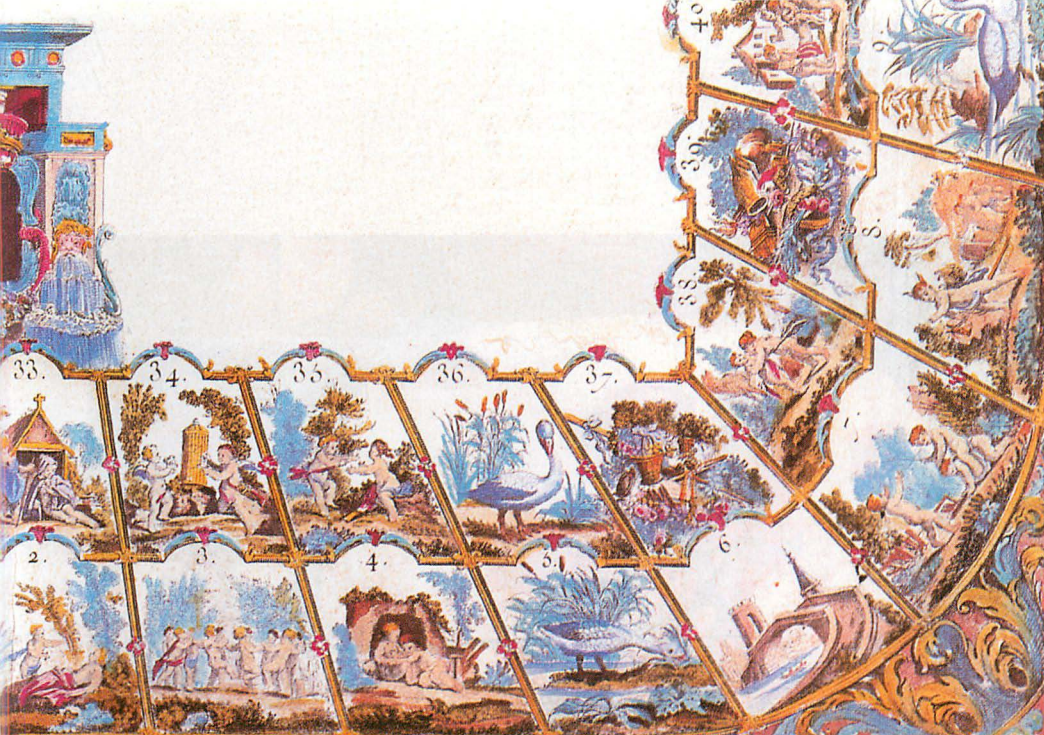
**Ⓜ Sin embargo, la lectura del libro no sólo puede ser lineal, también invita a saltar de una casilla a otra.**

Quien decida leer, hojear (con hache y sin ella) el libro, pueda hacerlo con unos dados, que eso pretendo. Han podido intervenir casualidades, ocasiones, coincidencias y suerte, pero de manera tangencial a las espiras del discurso. Me explico: pueden haber desviado la trayectoria en cierta medida pero no la han cambiado ni truncado. Porque en mi investigación, como entiendo que debe pasar en todas, dar con cada hallazgo en cada momento, por muy espectacular que haya sido el encuentro, es precisamente parte del proceso de investigación. Y en estos casos, en lugar de hablar de azar, prefiero referirlo como la probabilidad. Distintas son las casualidades que surgen en un segundo plano, por ejemplo en mi vida personal o laboral y que se relacionan indirectamente con mi estudio.

**Ⓜ Alguna anécdota azarosa.**

Tengo para aburrir porque no cesan desde el mismo comienzo de la investigación. ¿La penúltima? Cuatro meses antes de que el libro saliese a la calle, una autora con mi mismo apellido (y posiblemente también con mismo nombre aunque no lo he comprobado) puso a la venta su novela *El Juego de la Oca*, y en mi título se lee “tablero” en lugar de “juego”, pero





Picard, *El nuevo juego de la oca renovado por los griegos*, Bibliothèque Nationale de France, París

realmente son títulos muy próximos. Así que por título, autoría y proximidad temporal en las publicaciones, es fácil imaginar que en más de una ocasión se nos ha confundido. ¿La última? Vi hace unas semanas un libro recién publicado con una portada y un formato muy similares al mío. ¡La casualidad no acaba de sorprendernos! Mi mayor sorpresa fue constatar que el autor reeditaba su obra aparecida en otro país varios años antes con otra portada igualmente similar. Me consoló pensar que mi estudio del cuadro de Brueghel es muy anterior a todo esto. Por cierto que el azar como sujeto de estudio acapara bastantes páginas propias de mi obra.

**Si hubiera que destacar sólo un elemento de la simbología del juego de la oca, ¿cuál sería para usted el más oportuno para despertar el interés de alguien que no ha visto en el tablero de la oca nada más allá de un juego infantil?**

El laberinto: dentro de la espiral del tablero, que ya de por sí es otro laberinto.

**¿Qué le apasiona y qué le asusta del laberinto?**

Perdersen en el laberinto es el temor común, pero en mi caso prevalece la búsqueda de la salida, con el factor sorpresa aguardando en cada rincón sobre los posibles temores. Siempre me ha fascinado la figura por el interés del recorrido visual y situacional. Los laberintos de setos, que por suerte todavía quedan en algunos jardines, son apasionantes. También los ya casi desaparecidos (por peligrosos) laberintos de cristaleras y espejos. Y la intrincada obra pictórica de Anson Russo, por

nombrar a un artista plástico, es digna de mención.

**Hay una cosa que siempre me ha llamado la atención del juego de la oca y es el hecho de que una partida no culmina cuando alguien consigue terminar sino que todos los jugadores deben acabar su juego, ¿cómo interpreta usted esto?**

Cada jugador, como en la vida real, tiene su propio desarrollo personal en la partida. Y los demás jugadores lo asumen porque cada uno se centra en el suyo. El primero es precisamente esto: el primero en llegar al jardín de la oca. Pero no el único, sino el que llegó antes. Y todos llegan. Bueno: algunos niños terminan la partida cuando han llegado casi todos los que están jugando. Y también hay casos de sujetos muy competitivos que rompen el juego cuando alguien ya llegó. Pero en términos generales mi opinión es que tal vez tuviera mayor analogía el juego de la oca con el desarrollo de la vida personal en otras culturas o épocas no tan remotas en las que lo importante fuese llegar al jardín, y no esquivar la muerte que es lo que prima aquí y ahora.

**Partiendo de que el tablero y la partida son metáforas de la vida, tengo la siguiente inquietud: el juego lo gana quien llega primero mientras que en la vida anhelamos quedarnos el mayor tiempo posible. ¿Es real esta oposición o sólo aparente?**

En el juego ansiamos llegar cuanto antes al jardín, para lo cual debemos eludir la casilla de la muerte. En la vida,

sin embargo, tratamos de dilatar el tiempo vivido lo más posible. Pero esta supuesta contradicción es secundaria porque lo importante en ambos casos es el deseo común de evitar la muerte. Aunque el tiempo es un concepto que buscamos, corto o largo, según se trate del juego o de vida real, la muerte es el final en este segundo caso y no lo es en el juego, que acaba cinco casillas más allá. La comparación entre la vida genéricamente hablando y su metáfora visual en forma de juego se trunca en la casilla 58.

**La casilla 58, ¿ha cambiado mucho en su evolución iconográfica?**

Pues no. Desde el primer tablero conservado tal y como conocemos el juego, que lo situamos hacia 1640, la calavera y el esqueleto, atributos de la muerte, sólo han sido cambiados por imágenes de desastres o metáforas muy negativas en los tableros temáticos antiguos.

**¿En cuál casilla teme caer?**

El pozo es la más temible por ser la más cruel: quien cae en ella desea el mal ajeno para liberarse.

**¿Por cuál casilla siente predilección?**

Mi preferida es el jardín: el éxtasis de lo sublime desencarnado.

**Nos puede hablar un poco acerca de la historia de la casilla del jardín.**

Hay quien opina que está en la casilla 64, es decir, que no tiene número pero se encuentra después de la 63. Parece irrelevante, pero la interpretación numérica iniciática con respecto a la





El triunfo de la muerte (Museo Nacional del Prado de Madrid) de Pieter Brueghel el Viejo

colocación de ciertas figuras en el tablero, cambia. En un principio, en los tableros de hace trescientos y cuatrocientos años aparecían representadas monedas y en ocasiones también una fuente con asado, atributos relacionables con la apuesta, pero con el tiempo quedaron las figuras propias del jardín o cualquier sustituto en imagen, siempre cénit o culmen del estilo y temática con que se representó el tablero. Además, desde muy temprano se incluyeron las reglas, por lo que se encuentran muy a menudo conjugadas imágenes y didascalías. En la actualidad todos recordamos la imagen de un jardín con ánaes, que son las estampas del tablero más distribuidas y reinterpretadas.

**■ ¿Hay algún otro juego que para usted tenga un interés y riqueza de significados semejantes al de la Oca?**

Semejantes, ninguno. Con riqueza de significados, muchos. El ajedrez y los naipes son dos buenos ejemplos, accesibles a todos, y que también llevan siglos acompañándonos sin cambiar un ápice.

**■ Las aucas aparecen de pronto en su libro. No tienen mucha presencia pero me da la impresión de que usted ha reflexionado acerca de ellas. ¿Qué le interesa de estos pliegos?**

Además de la aproximación entre ambos vocablos y de tratarse de pliegos con secuenciación de viñetas y por tanto con desarrollo de historias o temas, en ambos casos estamos ante las primeras estampas divulgativas populares, algunas con cuatrocientos años de antigüedad, muy demandadas entre gente de pocos recursos y en épocas en las que cualquier imagen representada disparaba la imaginación y adquiría el valor de un tesoro. La historia de la reproducción de imágenes por tiradas gracias al tallado de matrices para estampaciones fue un invento no sólo al servicio de la religión ("estampas"), y tanto aucas como tableros son los casos que más me han interesado no sólo por el estudio de sus técnicas y su evolución histórica, sino también por el valor interpretativo que pudieron adquirir estas viñetas en su entorno sociocultural. Y a partir de ahí, podemos añadir el valor añadido del

coleccionismo, que es el pilar en que se sustentan los fondos que nos han llegado hasta hoy.

**■ Una vez que ha cerrado este libro, ¿qué pregunta sobre el juego de la oca sigue sin ser respondida?**

La que se encierra en la portada del libro: el fragmento del cuadro conservado en El Prado, de Pieter Brueghel el Viejo, en que figura una mesa con los restos de un banquete sobre la que aparecen además unos cartones o estampas con casillas secuenciadas y con aves representadas. ¿Se trata de un juego similar a la Oca, pero cuyo uso requería tableros individuales? Porque, de ser así, estamos ante el antecedente más directo del Juego de la Oca más antiguo que se conoce históricamente. Pero después de mi investigación, que ha sido intensa, sigo preguntándomelo.

**■ Recomiéndenos un libro.**

Más que un libro, una publicación: *Un coup de dés...* de Stephan Mallarmé preferiblemente en una de las primeras ediciones francesas. ¡Sobrecogedor! ◀▶